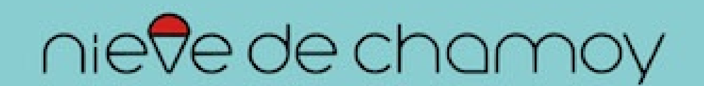
Historia de la edición digital

Ramiro Santa Ana Anguiano





Historia de la edición digital

Ramiro Santa Ana Anguiano



Historia de la edición digital

Primera edición, 20016

Texto y desarrollo
Ramiro Santa Ana Anguiano

Edición y diseño de portada
Mariana Eguaras



www.nievedechamoy.com.mx
contacto@nievedechamoy.com.mx



www.marianaeguaras.com
hola@marianaeguaras.com

El presente artículo solo es para fines de divulgación.
Última revisión: 28 de septiembre de 2016.

Hecho en México

PRIMERA PARTE

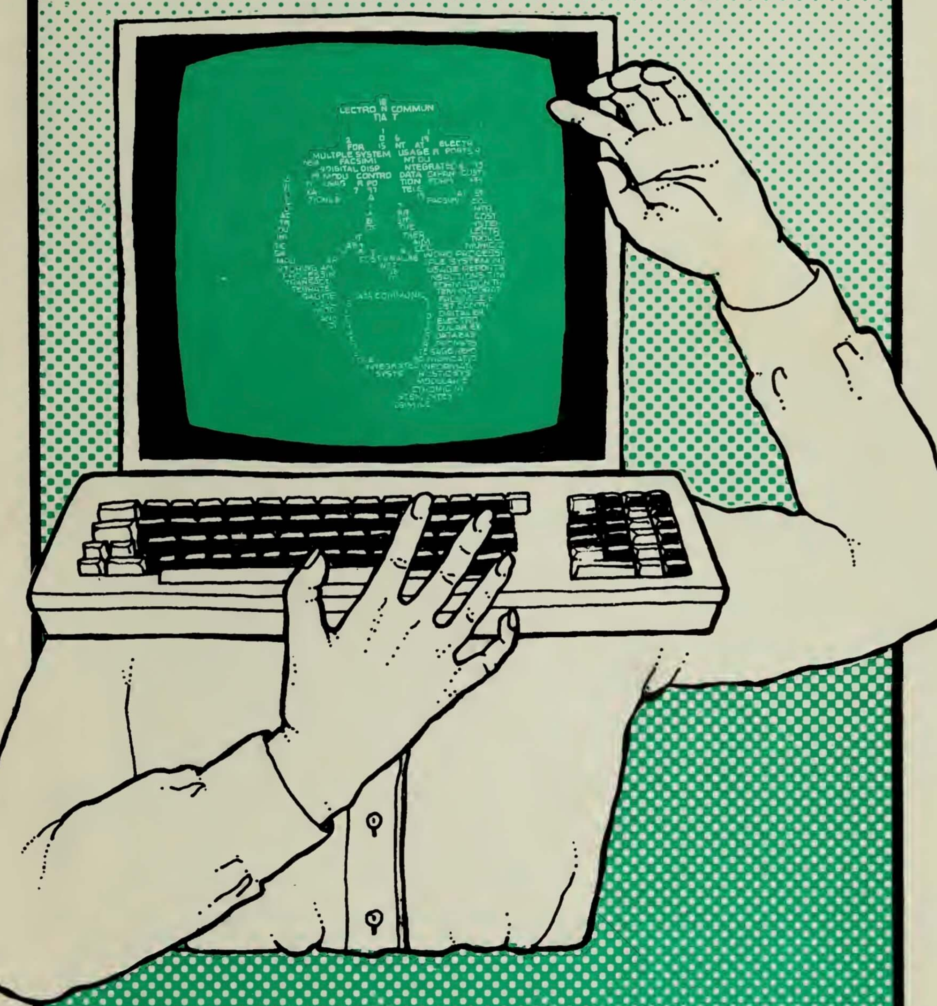
Irrupción digital

A mediados de los años ochenta, el *software* para procesar textos pasó de ser una ficción a una realidad cada vez más imprescindible en el quehacer administrativo. La variedad de programas parecía no mostrar un competidor sobresaliente. Nada más distante a nuestros días. Quién diría que en cuestión de años este mercado sería eclipsado por dos programas, WordPerfect y Word, para, más adelante, sentar el monopolio del último, ayudando a la consolidación de Microsoft como el principal proveedor de *software*.

El ambiente se veía prometedor, aunque el estado de la tecnología todavía no podía competir con la calidad de edición y de impresión que se obtenían a través de los métodos tradicionales que vinieron mejorándose desde Gutenberg.

Los más futuristas imaginaron cómo las computadoras sustituirían a quienes cuidaban de los textos, incluso a quienes escribían. Los más conservadores temían que este advenimiento tecnológico destruyese u olvidase una tradición de quinientos años. Los más entusiasmados con vender esta clase de *software* incluso hablaban de una «liberación femenina», ya que las secretarias podrían concentrarse a otras tareas más relevantes y menos monótonas.

PROCESSED WORLD



Are you doing the processing?

...or are you being processed?

Figura 1. Portada del primer número de *Processed World*, 1981.
Fuente: Internet Archive.

Quizá no era una utopía, aunque aún ahora no es patente. Tal vez solo era una quimera que bebía de una errónea concepción de lo que significa «cuidar» un texto. Probablemente, era un cambio de paradigma que dictaría otra dirección para los procesos de edición. Posiblemente solo se trataba de un eslogan publicitario *ad hoc* a las corrientes progresistas de la época. ¿Una revolución? Por supuesto. ¿Un nuevo comienzo? Tal vez. Mejor regresemos unas décadas para analizar la edición digital en perspectiva.

Gestación

La posibilidad de tener un registro editable y reproducible de la manera más simple y centralizada posible es un anhelo tan antiguo como la escritura. Pero no será hasta la invención de la imprenta y de los tipos que este sueño empieza a tener un camino más claro. Bajo estos mismos ideales, a partir de los cincuenta, es como comienza a cuajar la tecnología necesaria para la creación de formatos más accesibles para guardar estos registros. Del metal se empezó la transición hacia las tarjetas perforadas y las cintas magnéticas.

Durante esa época, el modelo a seguir para la reproducción de textos no vino de la tradición editorial, sino del mecanismo de las pianolas. La idea básica consistía en tener un rollo con la información «grabada» y fácil de reproducir en cualquier otra máquina. Si en la pianola estos rollos sirven para tocar música, las máquinas de escribir magnéticas ofrecieron la posibilidad de «guardar» el texto en una cinta que después podía utilizarse para su edición o impresión.



Figura 2. Publicidad de IBM, *c*. 1964. Fuente: IBM Archives.

En realidad, uno de los elementos más novedosos fue el surgimiento del término *procesador de texto*. Este concepto lo forjó un empleado de IBM durante los sesenta, con el cual se hacía referencia a una tarea muy específica dentro del «procesamiento de datos» y el sueño de la «automatización de oficinas» (también conocida como *ofimática*): el dictado y el mecanografiado de la información. Lo que se pretendía era la automatización de una tarea administrativa, un quehacer muy distinto al cuidado editorial y la producción de libros.

Nacimiento

Sin embargo, será recién en los setentas cuando este concepto se populariza, marcando la tendencia entre las empresas dedicadas a la creación de equipo para las oficinas. Sin dudas, IBM fue la principal compañía que se dedicó a desarrollar esta metodología de trabajo. El procesador de texto no hacía referencia a un *software*, sino a un *hardware*: una máquina que se dedicaba a realizar exclusivamente esta tarea.



Figura 3. Publicidad de la máquina IBM MT/ST, *c*. 1964. Fuente: IBM Archives.

Si bien las ventas de los procesadores de texto continuaron incentivando la creación de nuevos modelos, sus altos precios, la poca versatilidad y la necesidad de personal altamente capacitado sentaron las bases para su perdición. Gracias a los avances en el desarrollo de *software*, a la caída de los precios del *hardware*, al mejoramiento de las impresoras «personales» y a la estandarización de las unidades de almacenaje (los disquetes), las microcomputadoras se hicieron accesibles como máquinas de oficina o equipos personales durante los años ochenta.

La capacidad de desarrollo de *software* aumentó exponencialmente cuando desde las computadoras se pudo programar con lenguajes de programación. Parece inverosímil, pero durante algún tiempo la programación de computadoras se realizaba directamente con la redacción de cadenas de ceros y unos, también conocido como *código*

máquina. Con el fin de acelerar y simplificar esta tarea surgieron los lenguajes de programación. Evidentemente, esto también provocó la creación de un *software* diseñado para la escritura. Antes de los editores de código, los cuales asisten al programador en su labor, los primeros editores fueron de texto, algo muy similar a lo que en nuestros días es el Bloc de Notas, TextEdit o Gedit.

Primeros pasos

Al parecer, los editores de texto llegaron para aniquilar la idea de «procesador de texto». No obstante, este concepto no sufriría la misma suerte de IBM y su pérdida del monopolio por parte de compañías como Xerox, Microsoft o Apple. Cuando los fabricantes de computadoras y desarrolladores de *software* vieron el potencial comercial de un programa que procesara texto —es decir, de un *software* que enriqueciera a los editores de texto con un fin distinto a la programación, como podría ser la elaboración de documentos administrativos— empezó el boom de la era de la computación.

Los creadores de *hardware* y de *software* ya contaban con equipos a bajos precios y con sistemas operativos capaces de realizar diversas tareas de «cómputo», pero ¿cómo hacer que este producto no solo fuera de interés para universidades o militares, sino también para el público en general? Una vía fue hacer de las computadoras un medio de ocio y de entretenimiento. Sin embargo, la estrategia que acarreó resultados inmediatos fue hacer de las computadoras un equipo indispensable para las oficinas. Aquí es donde el procesador de texto evolucionó y se convirtió en un *software* que ayudó a popularizar las computadoras.

Rara vez se recuerda, pero fue gracias a las hojas de cálculo y al procesador de texto cómo las computadoras se introdujeron masivamente, tal vez no a todos los hogares, pero sí a la gran mayoría de las oficinas. Al final, quienes tenían mayor poder adquisitivo no era el público general, sino las empresas que requerían soluciones para sus tareas administrativas. En este contexto, las incipientes empresas tecnológicas crearían un lucrativo mercado: los paquetes de *software* de ofimática.

A mediados de los ochenta las computadoras se convertían en la panacea al traspapelo.

SEGUNDA PARTE

De la oficina a la edición digital

Los inicios de los años noventa no podían ser más prometedores para el usuario general o para quienes trabajaban detrás de un escritorio. La paquetería de ofimática ya era un *software* imprescindible para cualquier computadora. Las estrategias de negocios de Microsoft, las cuales a finales de los noventas serían objeto de acciones legales por prácticas monopólicas, hicieron de Microsoft Office el paquete por excelencia y a Word el programa líder para el procesamiento de texto.

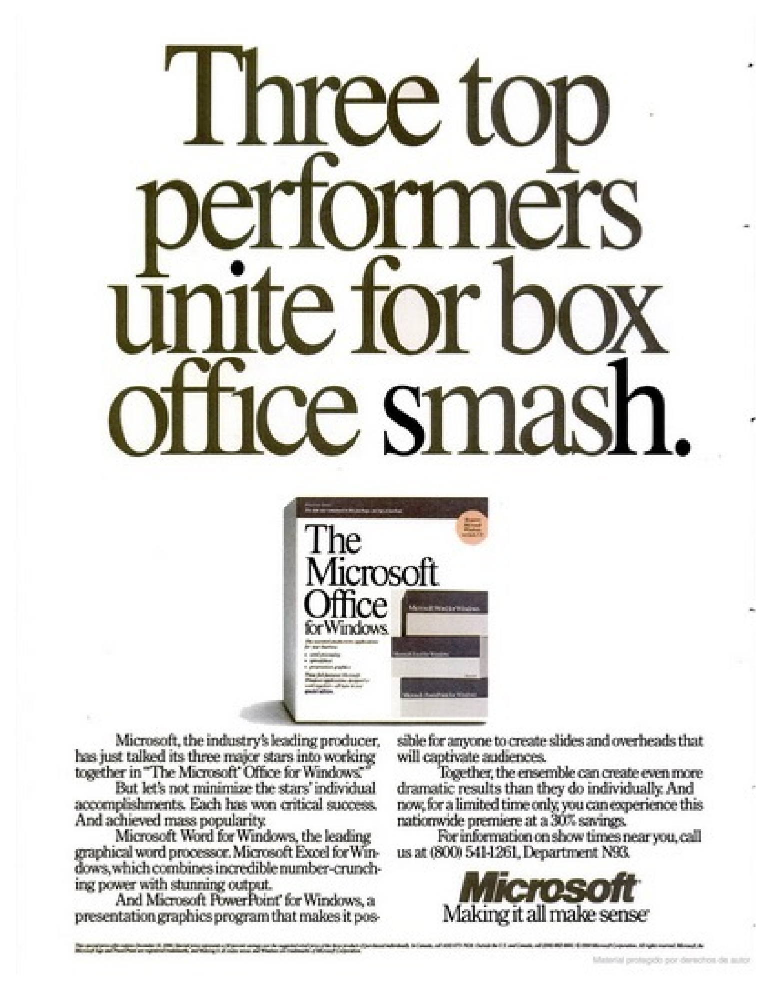


Figura 4. Publicidad de Microsoft Office, 1990. Fuente: InfoWorld.

Los procesadores de texto trasladaron la mecanografía con creces. Ya no solo se trataba de la introducción de texto, el *software* posibilitó herramientas que en la actualidad se consideran innatas a cualquier procesador: copiado y pegado, búsqueda y reemplazo, división del documento por páginas, personalización de las características de la página, inserción de imágenes; estilos directos que cambian el tamaño, peso y tipo de fuente, etcétera. A pesar de ello, no todos los usuarios estaban satisfechos. La calidad y el cuidado editorial dejaba mucho que desear. Nadie dudaba que mediante el procesador de texto se creaban documentos de oficina o trabajos escolares de calidad superior, pero para la publicación de libros o artículos académicos esto representaba un retroceso.

Gestación paralela

¿Acaso los estándares de calidad de la tradición editorial no eran compatibles con la revolución digital? Quienes editaban ¿debían ajustar sus estándares y aceptar el tipo de trabajo realizado desde los procesadores de texto? Desde finales de los setenta, Donald Knuth percibió que el problema era una cuestión de enfoque. Este científico de la computación e hijo de un pequeño impresor se sentía insatisfecho por la calidad tipográfica de su libro *El arte de programar ordenadores*. Para solventar el problema decidió desarrollar su propio lenguaje de tipografía que culminaría en 1985.

TeX apareció en la escena con una perspectiva muy distinta a los procesadores de texto. Mediante un conjunto de macros, como LaTeX o ConTeXt, TeX destaca por su gran cuidado tipográfico y de composición de textos. En la actualidad, es una herramienta muy popular para publicaciones académicas, principalmente dentro del área de ciencias puras o de la informática. Su calidad es tal que, a la fecha, solo se han introducido pequeñas modificaciones.

Sin embargo, es innegable que fuera de esos ámbitos TeX no es la herramienta más popular para la publicación. Desde su nacimiento, TeX se vio opacado por su larga curva de aprendizaje y por tratarse de un lenguaje de etiquetas, cuya escritura se asemeja a la redacción de código. Si a esto sumamos que para poder visualizar el documento final primero es necesario compilarlo, para la mayoría de las editoriales se percibió —y se sigue viendo— como una vía poco factible.

Analfabetismo digital

Si bien desde mediados de los ochenta ya existía una alternativa a los procesadores de texto para quienes se dedicaban a la edición y composición de documentos para su publicación, el usuario en general ha tenido predilección por los procesadores. La cuestión no es de índole económica o de cuidado editorial, ya que TeX, desarrollado explícitamente para atajar estos retos y publicado como código abierto, sería la alternativa más viable. El tema es de naturaleza pedagógica.

Uno de los sectores que han sido más reticentes a la revolución digital ha sido el mundo de la edición. Sus sospechas no son injustificadas, el procesamiento de texto no es una idea fruto de la tradición editorial, sino que se generó como una iniciativa comercial de ciertas compañías tecnológicas para ofrecer una mayor automatización del trabajo de oficina.



Figura 5. Portada del décimo segundo número de *Processed World*, 1984. Fuente: Internet Archive.

Nada puede ser más distante a las necesidades del cuidado editorial. No obstante, este escepticismo no fue lo suficientemente consistente como para frenar el traslado del quehacer editorial a una labor llevada a cabo mediante *software*. En la actualidad, para agrado o desagrado, la vasta mayoría de quienes se dedican a la redacción, edición y publicación precisan de alguna computadora. Quien escribe se vale de un procesador de texto para por lo menos transcribir su obra; quien compone los textos emplea un *software* de maquetación para diagramar las publicaciones; quien edita usa uno u otro programa para cumplir con su trabajo; quien imprime se vale de maquinaria que interpreta los documentos digitales de impresión.

Ser críticos hacia la tecnología y no concebirla como una panacea es una postura admirable de varias personas que se dedican a la edición,

principalmente en mercados de habla hispana, en donde todavía existe un fuerte nexo y respeto a la tradición editorial. Sin embargo, esta actitud ha generado un profundo desconocimiento de las tecnologías digitales, también conocida como «analfabetismo digital».

Para matizar un poco, la cuestión no reside en la adopción ingenua de procedimientos tecnológicos que tal vez ayuden al cuidado de la edición: esto ya aconteció desde finales de los noventa. El tema versa sobre el empoderamiento del *hardware* y del *software* desde el cual se trabaja y seguirá trabajando, lo cual también implica un uso crítico y responsable de la tecnología que está al alcance.

TeX podría haber sido más afortunado si desde su gestación las editoriales se hubieran puesto en la tarea de absorber los avances tecnológicos para su beneficio. Incluso la gestación de una comunidad de editores hubiese sido pertinente para demandar a los desarrolladores de *software* la creación de programas a medida de sus necesidades profesionales, o mejor, para generar sus propias herramientas. En su lugar, a principios de los noventa se reprodujo el desconocimiento, la falta de interés y el desdeño a algo que se percibía como innecesario.

Solo bastaron un par de años para que aquello secundario, poco a poco, pasase a formar parte esencial del trabajo editorial. La suerte ya estaba echada, la adopción aconteció demasiado rápido: el quehacer editorial tuvo que buscar satisfacer sus necesidades a través de herramientas pensadas para el trabajo de oficina. El aprendizaje de TeX se mostró inviable debido a que el mundo de la edición no quiso darse el tiempo suficiente para el cambio tecnológico. Lo que *ahora* conocemos como «publicaciones digitales» aún no había nacido; sin embargo, la edición digital daba sus primeros pasos.

WYSIWYG y los lenguajes de etiquetas

En general, puede decirse que desde mediados de los ochenta surgieron dos enfoques relacionados al tratamiento del texto digital: WYSIWYG y los lenguajes de marcado. El primero es el acrónimo de *What You See Is What You Get*, con el cual se hace patente que su aproximación estriba en dotarle al usuario de la mayor flexibilidad posible en el formato de un texto, principalmente mediante la introducción de estilos directos. Esta versatilidad no solo permite al usuario visualizar inmediatamente sus modificaciones, sino que también respeta el formato hasta su impresión. *Lo que ves en la pantalla, es lo que obtienes en el papel*.

La otra aproximación consiste en dotarle al usuario de un gran control sobre la estructura de un texto. Para ello es necesario la introducción de *etiquetas*; a saber, un marcaje que permite delimitar unidades en la estructura. Esta delimitación únicamente se pensó como una medida de control en la apariencia de un texto, e implica que todavía hoy el usuario debe marcar el documento cada vez que desee un cambio estético. Debido a esta metodología, el usuario se ve en la necesidad de trabajar sobre un documento que tiene que renderizar o compilar para poder ver su resultado, donde las etiquetas desaparecen para dar lugar a los cambios de aspecto.

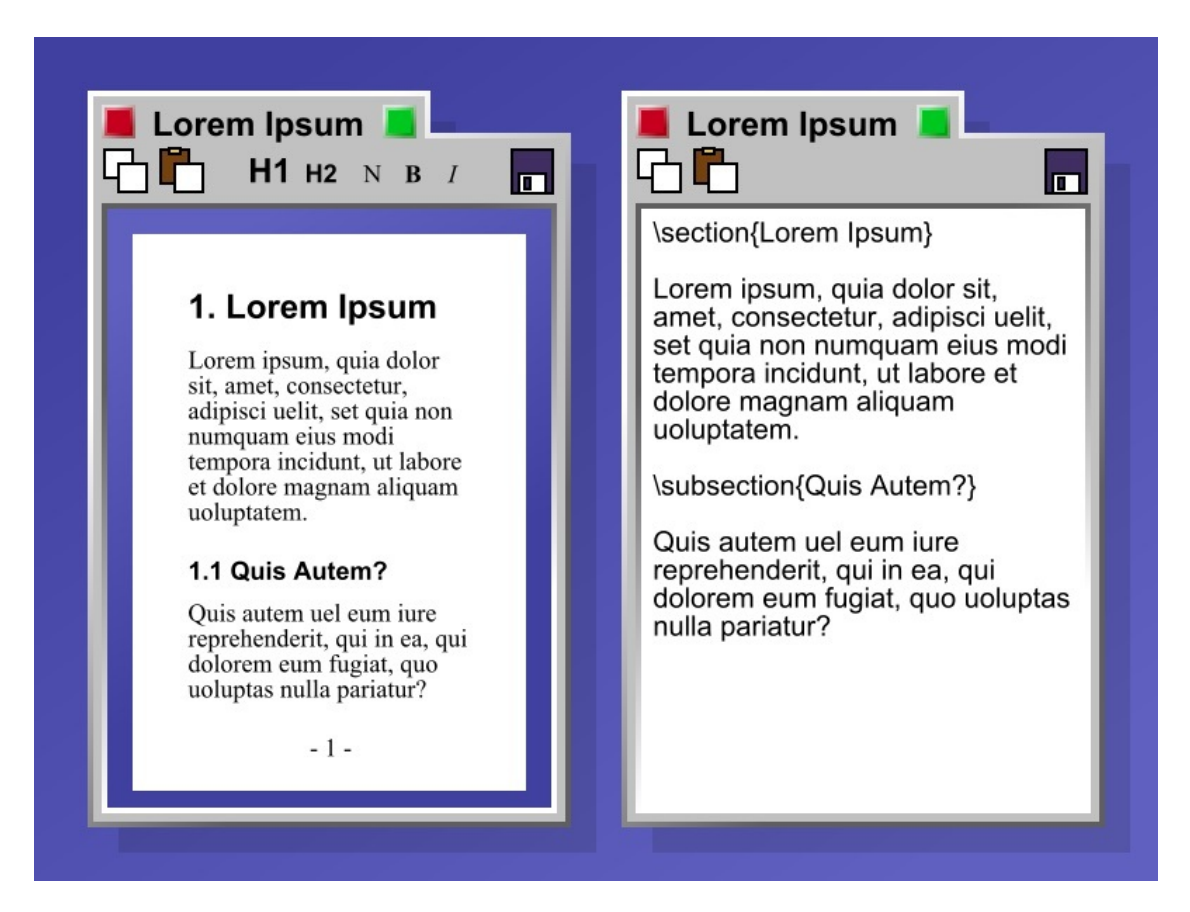


Figura 6. Comparación del mismo texto desde un enfoque WYSIWYG y de lenguaje de marcado LaTeX. Fuente: Wikimedia Commons.

Durante los años noventa el lenguaje de marcado más desarrollado era TeX. El incipiente surgimiento de la web trajo consigo el nacimiento del HTML y, posteriormente, del XML, pero estos lenguajes de marcado no fueron considerados para fines editoriales. (Quién diría que a inicios del siguiente milenio estos se constituirán como las bases para las publicaciones digitales). Durante esta década, quienes vivían de las letras, por desconocimiento, pereza o premura, optaron por trabajar desde un *software* que ya les era familiar. Escritores y editores sentaron las bases para darle un uso distinto al procesador de texto. La edición digital se inclinó al enfoque WYSIWYG que implementaba esta clase de programas.

Otro argumento para la predilección del enfoque WYSIWYG es que la presentación más madura y más afín al sector editorial del lenguaje de marcado estaba pensado para la *composición* de textos, no para su *edición*. Efectivamente, el quehacer del editor no es sencillo si se hace directamente desde TeX. Por lo general, este lenguaje entra en escena

una vez que el editor da el visto bueno, permitiendo así pasar al área de diagramación, en donde quizá existan ajustes, pero nada significativo al trabajo realizado con anterioridad.

Desktop publishing

Podríamos pensar que en el área de maquetación TeX se presentaba como la alternativa más viable. Al final, este está pensado para el cuidado tipográfico que, si bien es de conocimiento de quien edita, es el tipógrafo o el diseñador editorial el experto sobre el tema. Pero el desconocimiento de los recursos tecnológicos vino en detrimento a la popularidad de TeX. El tipógrafo o el diseñador editorial por tradición han basado su trabajo a partir del aspecto gráfico del texto; en cambio, TeX había sido creado y concebido desde la mentalidad de un programador.

Para satisfacer la demanda de un *software* de composición de textos de manera gráfica, nació la *desktop publishing* (DTP). A mediados de los ochenta la empresa Aldus creó el primer programa para la maquetación de documentos: PageMaker. Este permitía un fácil traslado del trabajo realizado por el editor a un ambiente de diseño editorial, ya que también implementaba un enfoque WYSIWYG. Es curioso observar cómo 1985 fue el año del surgimiento del *software* para la composición de documentos, ya que TeX y PageMaker aparecieron durante ese tiempo.

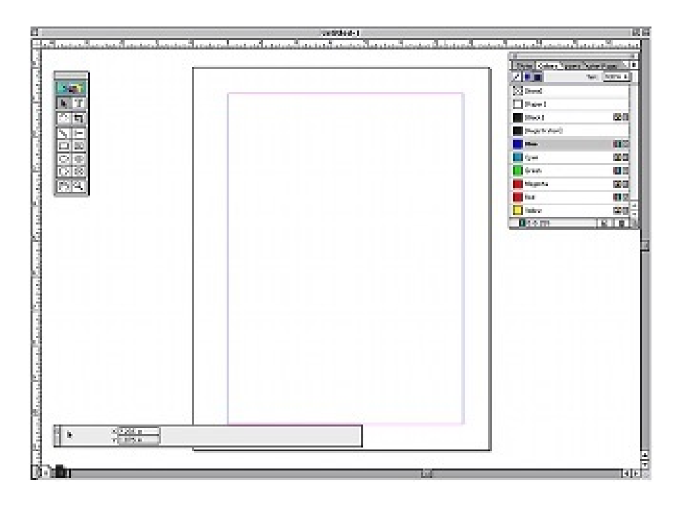


Figura 7. Entorno de trabajo de PageMaker 7.0. Fuente: Wikimedia Commons.

El paradigma del diseño editorial desde un entorno gráfico rápidamente llamó la atención de otras empresas desarrolladoras de *software*, como Adobe y Quarck Inc. En 1987 esta última lanzó al mercado QuarkXPress, un programa de diagramación de textos superior al desarrollado por Aldus. Para ser más competitivo, Adobe, empresa fundada en 1982 y orientada a la producción de programas para el diseño gráfico, absorbió a Aldus en 1994. Para 1999 Adobe sacó a la luz su *software* de maquetación: InDesign.

Si bien es debatible la superioridad de InDesign sobre QuarkXPress, fue la estrategia comercial de Adobe lo que permitió establecer a InDesign como el programa *de facto* para la composición gráfica de documentos. En 2003 se publicó la primera versión del Adobe Creative Suite (CS1). Esta paquetería de *software* fue creada para responder a las necesidades del quehacer gráfico. Entre todas las aplicaciones incluidas destacan Illustrator, para el diseño gráfico con vectores; Photoshop, para el diseño gráfico con mapa de bits, e InDesign para el diseño editorial.

La estrategia no solo involucró la creación del CS1, por el cual se creaban los archivos «editables», sino también la consolidación de PostScript y PDF como los formatos para la salida de impresión. Cabe recordar que Adobe desarrolló ambos formatos, el primero en 1983 y el segundo, en 1993. Para 2003 el PDF era el formato más popular para la impresión, por lo que Adobe, en un solo paquete de *software*, absorbió todo el flujo de trabajo necesario para el trabajo de diseño y, entre ellos, la composición digital de textos.

La situación para el sector editorial no podía ser más prometedora. En un lapso de quince años el mundo de la edición pasó del descalabro que implicó la adopción de las tecnologías digitales a tener resuelto su flujo de trabajo a través de dos paqueterías de *software*: Microsoft Office para la redacción y edición de textos, y Adobe Creative Suite para la diagramación y diseño de publicaciones.

A finales del milenio la edición digital se convirtió en la edición de textos por excelencia.

WYSIWYM

El principal flujo de trabajo implicado en la edición de publicaciones no se encuentra exento de críticas. Al ser un método de producción altamente dependiente del enfoque WYSIWYG, un problema recurrente en la edición digital es la lucha a favor de la uniformidad en los estilos. El descuido durante este método puede acarrear inconsistencias en la publicación que van en detrimento del cuidado editorial. Ejemplos de esto pueden ser:

- Errores de estilo, como encabezados con la misma jerarquía pero con distinto tamaño de fuente, interlineado, tamaño de márgenes, etcétera.
- Errores ortotipográficos, como párrafos con justificación forzada.
- Errores en la creación de tablas de contenidos, referencias cruzadas o compaginación.

Con el fin de solventar este problema surgió el enfoque WYSIWYM, acrónimo de *What You See Is What You Mean*. Con esto no solo se hace patente una oposición al enfoque WYSIWYG, sino un retorno a los lenguajes de marcado para la estructuración semántica del contenido. Las diferencias entre el enfoque WYSIWYM y los lenguajes de marcado son que:

1. el marcaje, aunque afecta el aspecto de un texto, tiene la función de segmentar la información de una manera adecuada y significativa para las herramientas de *software*, el editor y el lector, y
2. la utilización de un editor gráfico, semejante al procesador de texto,

que disminuye drásticamente la curva de aprendizaje.

El equipo de desarrollo de LyX fue el que propuso este enfoque cuando creó este programa de edición gráfica con LaTeX, en 1999.

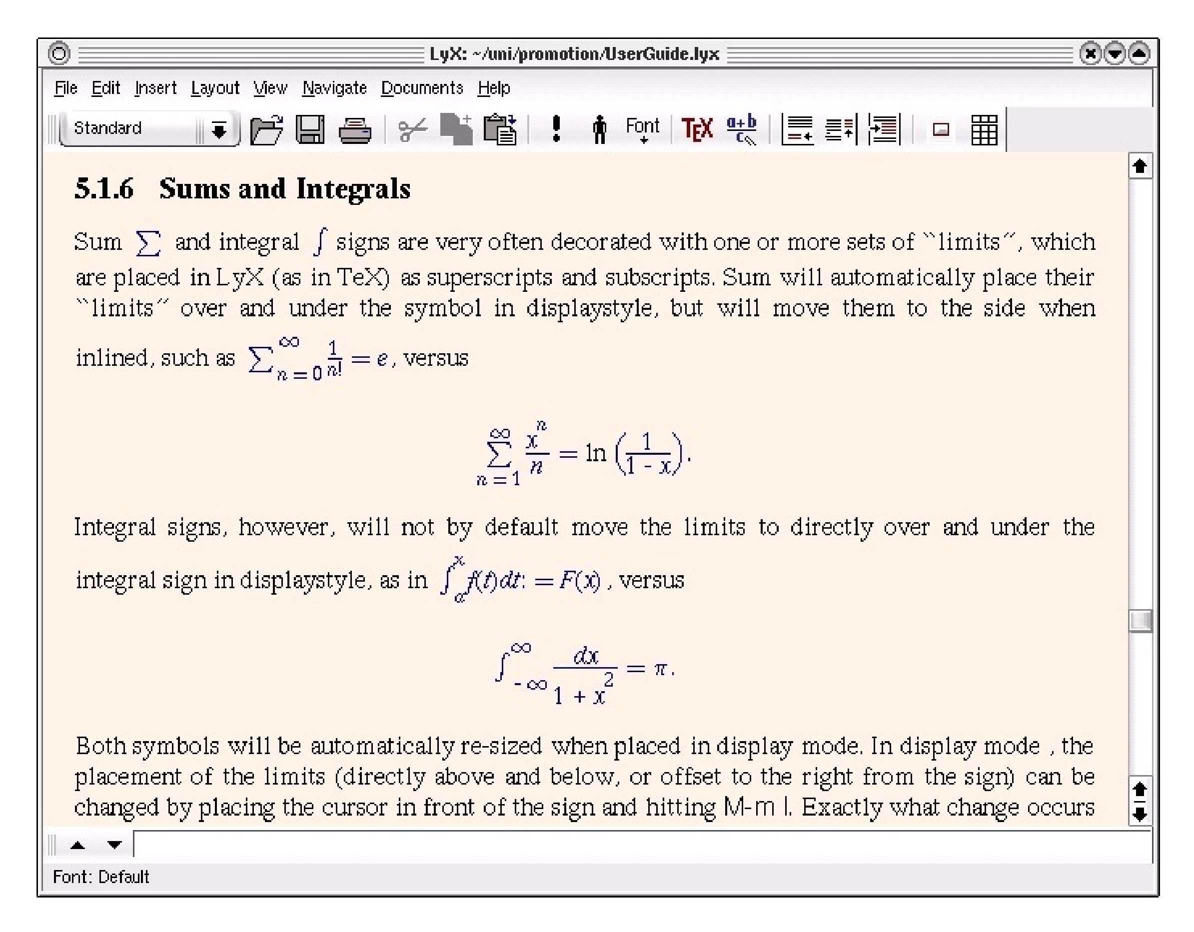


Figura 8. Entorno de trabajo de LyX. Fuente: Wikimedia Commons.

Para usuarios que no han tenido contacto con los lenguajes de marcado, como lo es la mayoría de los escritores y editores, esta herramienta puede resultar aún muy compleja. Por eso quizá una alternativa más acorde a este contexto es el empleo de un lenguaje de marcas ligero. La diferencia entre un lenguaje «tradicional» de marcado y uno ligero es que este último tiene una sintaxis de etiquetas más simple y limpia, que resulta más fácil de aprender. Una propuesta en este sentido puede ser Nested Editor, publicado en 2011.

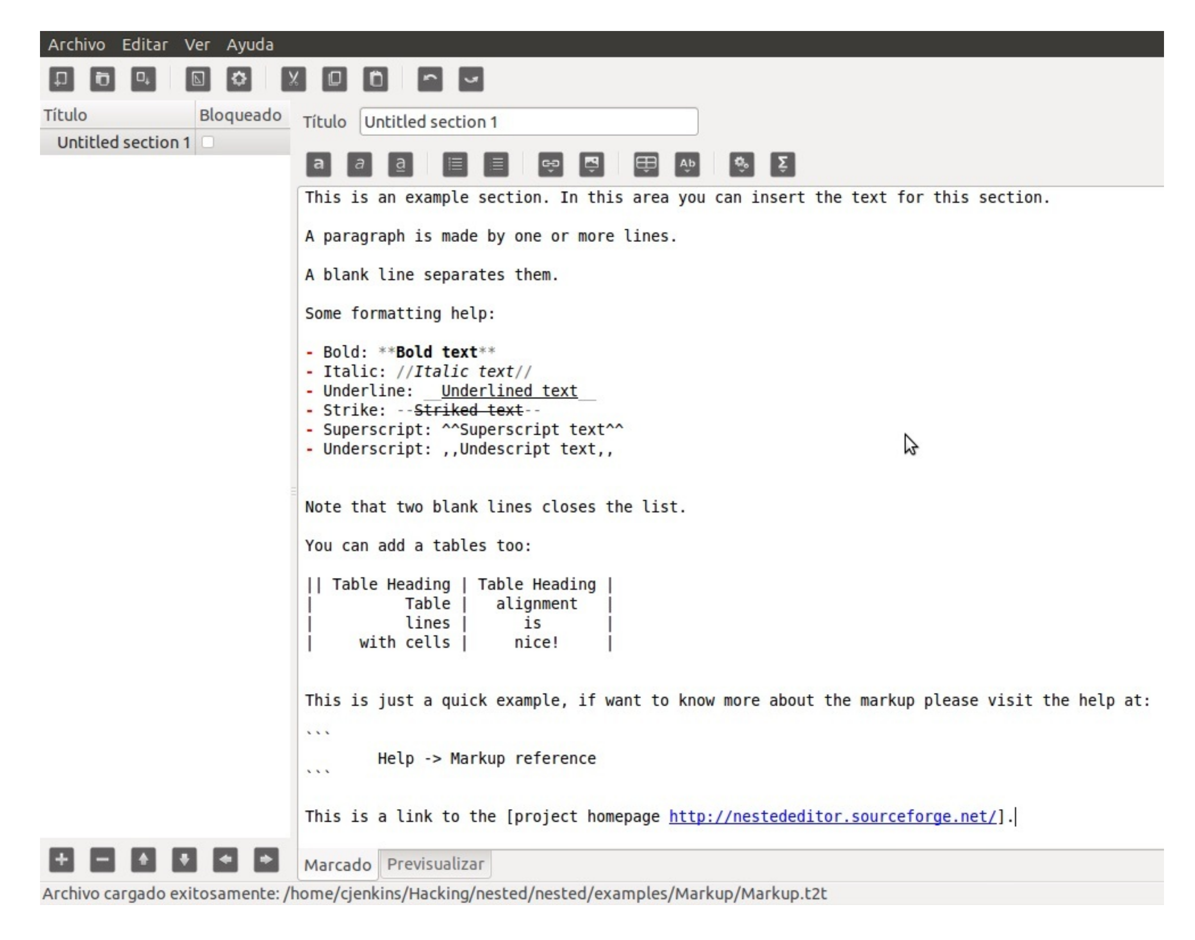


Figura 9. Entorno de trabajo de Nested Editor. Fuente: Nested Editor.

Como es de observarse, el fin del milenio no solo fue importante para la edición por el desarrollo de un ciclo de trabajo exclusivamente con herramientas digitales, sino también por la propuesta de un nuevo enfoque para el quehacer editorial que, pese a ser actualmente minoritario, puede ser la clave para el futuro de la edición digital.

¿Y el *software* libre?

El principal flujo de trabajo tampoco ha sido visto con buenos ojos desde la perspectiva del *software* libre. La dependencia tecnológica del mundo editorial al *software* privativo, como el desarrollado por Microsoft y Adobe, ha causado severas dudas sobre la «libertad» en la edición. Los principales puntos de disputa han sido:

1. El costo del *software* que para personas que se autopublican o pequeñas editoriales son imposibles de absorber.
2. La falta de estandarización en los formatos que dificultan su conversión mediante herramientas desarrolladas por terceros.
3. El carácter privativo de los formatos que acarrean una violación a la propiedad intelectual al intentarse abrir usando otros paquetes de *software*.
4. La imposibilidad de personalización mediante la modificación del código fuente del *software* privativo.
5. La dependencia a las decisiones tomadas por un comité ejecutivo, que pueden ir en oposición a los intereses editoriales y de los usuarios.
6. La dependencia de la comunidad al servicio técnico ofrecido por los desarrolladores de *software* privativo.

Ante estas críticas, tanto Microsoft como Adobe, han flexibilizado sus políticas. Como ejemplos tenemos la adopción de Word del formato estandarizado DOCX (hasta 2003), los planes de renta mensual que permite un acceso a las herramientas del Adobe Creative Suite o los descuentos ofrecidos a estudiantes, profesores y universidades. Sin

embargo, esta apertura no se considera suficiente debido a que no garantizan las cuatro libertades del *software* libre.

Por estos motivos, en lo que se refiere a la paquetería de ofimática, en 2002 se publicó OpenOffice. En 2010 esta paquetería fue adquirida por Oracle Corporation. Esta maniobra provocó sospechas entre la comunidad de *software* libre, por lo que se llevó a cabo una bifurcación del proyecto para crear LibreOffice. Para consolidar la adopción de formatos abiertos y estandarizados para el *software* de oficina, esta bifurcación también constituyó The Document Foundation, cuyo principal cometido, además del mantenimiento y mejoramiento de una paquetería de ofimática libre, es el cuidado y popularización del ODF (*Open Document Format*, por su sigla en inglés).

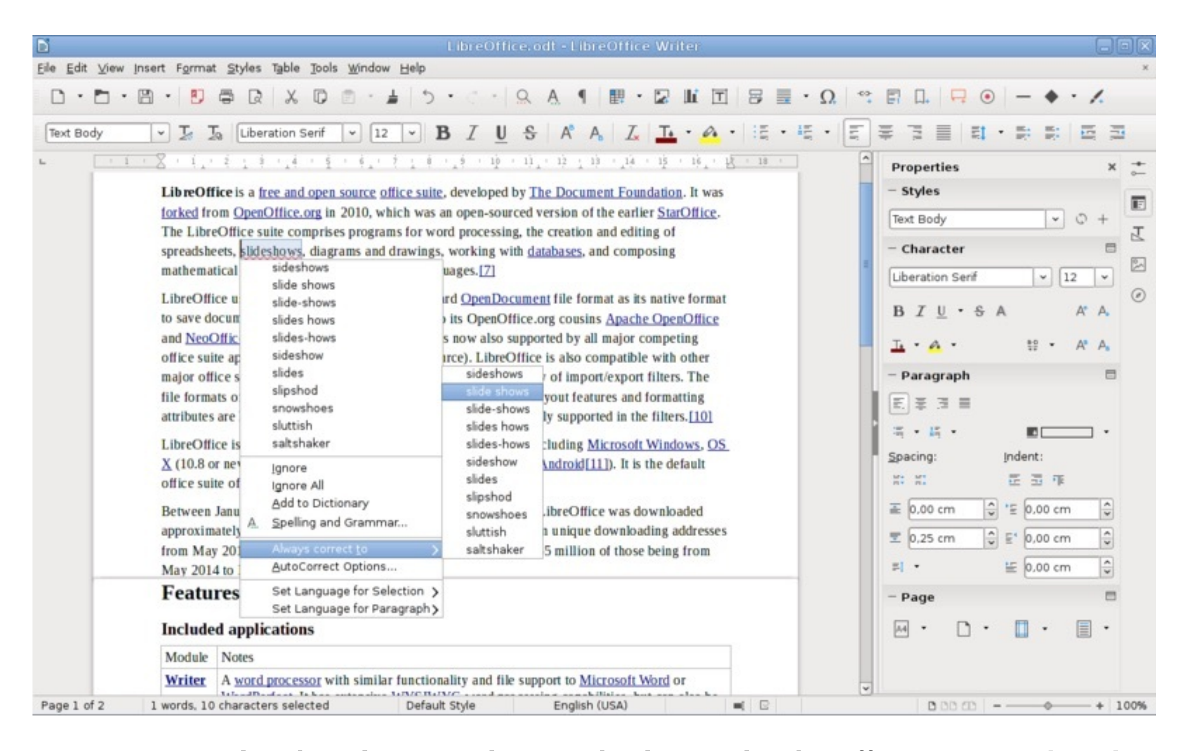


Figura 10. Entorno de trabajo de Writer, el procesador de texto de LibreOffice. Fuente: Wikimedia Commons.

En relación con una alternativa a Adobe Creative Suite, aún en la actualidad no existe una opción que abarque todo el ciclo de trabajo que contempla este paquete de *software*. En su lugar existen esfuerzos independientes en los que se pueden mencionar los siguientes:

- Gimp, publicado en 1996, como alternativa a Photoshop. Este

software forma parte del proyecto GNU (la iniciativa para la creación de un sistema operativo libre).

- Inkscape, publicado en 2003, como alternativa a Illustrator. Actualmente es la herramienta de editor de vectores recomendada por la W3C (el consorcio encargado de los estándares web).
- Scribus, publicado en 2003, como alternativa a InDesign y QuarkXPress. Pese a su gran acogida entre la comunidad de *software* libre todavía en nuestros días carece de las posibilidades ofrecidas por su pares privativos.

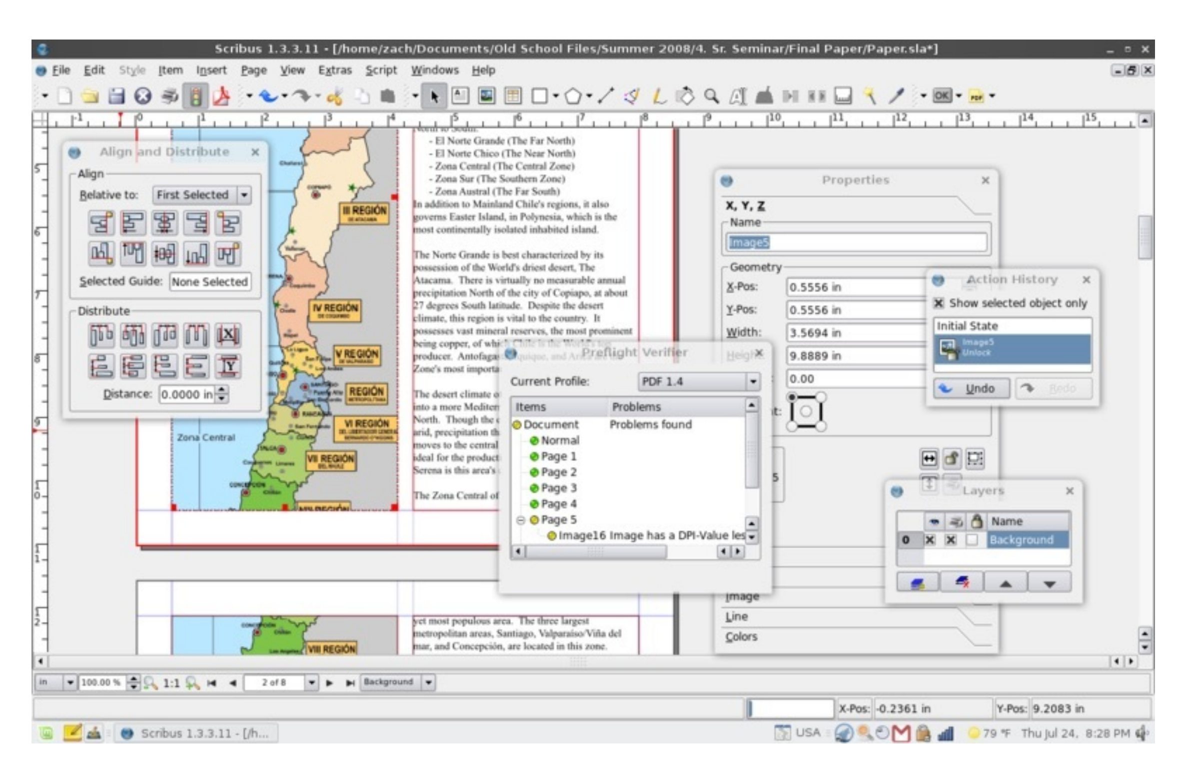


Figura 11. Entorno de trabajo de Scribus. Fuente: Wikimedia Commons.

El año 2003 también fue importante para el mundo editorial, ya que el *desktop publishing* pudo cerrar su ciclo de trabajo tanto en su opción privativa como libre. Aunque dentro del ámbito editorial la versión libre del DTP no goza de mucha popularidad, puede considerarse que es posible utilizar herramientas libres para la edición digital desde un enfoque WYSIWYG. Por último, solo cabe mencionar que el enfoque WYSIWYM ha sido una propuesta llevada a cabo por la comunidad de *software* libre, así como los lenguajes de marcado más populares, TeX y HTML, son lenguajes abiertos.

Publicación digital

La víspera del próximo milenio involucró el advenimiento de lo que actualmente conocemos como «publicación digital». Aunque en otra entrada se tratará con mayor detenimiento la historia de los *ebooks*, cabe destacar que los primeros formatos pensados para su lectura desde pantallas aparecieron en 1999.

A finales del milenio se publicaron las especificaciones de la OEBPS (*Open eBook Publication Structure*, por su sigla en inglés). Esto sentó las bases para el Open eBook y, posteriormente, para la OPS (*Open Publication Structure*, por su sigla en inglés), la estructura del EPUB. Otros formatos privativos y populares como los empleados por Amazon o Apple han basado su desarrollo en la estructura del EPUB o del Open eBook.



Figura 12. Logotipo del EPUB, formato mantenido por el International Digital Publishing Forum (IDPF). Fuente: Wikimedia Commons.

Si bien es cierto que el surgimiento de las publicaciones digitales sentó un

precedente en la edición digital, este no se debe al formato en sí ni al concepto de publicación digital. La relevancia de las publicaciones digitales reside en que hace patente repensar la pertinencia del enfoque WYSIWYG dentro de los procesos editoriales, sin importar que el formato de salida sea una publicación impresa o digital.

La idea de *publicación digital* existe mucho antes de la aparición de los formatos desarrollados específicamente para cumplir esta función. Así como el escritor y el editor empezaron a usar el procesador de texto con fines distintos al trabajo administrativo, asimismo el usuario en general empezó a utilizar ciertos formatos para otra función distinta; a saber, la lectura a través de una pantalla. Los archivos de texto plano, del procesador de texto, las páginas web y los PDF han sido empleados como publicaciones digitales *de facto*.

En 1971 nació el proyecto Gutenberg, la primera iniciativa para crear una biblioteca digital a partir de libros impresos. Nótese el nacimiento prematuro de la digitalización de obras que, a pesar de ser una de las primeras directrices de los procesos digitales de edición, aún hoy en día sigue considerándose un proceso transversal que pocos editores le prestan atención. En la mayoría de los casos, la digitalización se percibe más como un procedimiento técnico que uno editorial.



Figura 13. Logotipo del proyecto Gutenberg. Fuente: Wikimedia Commons.

Si se relacionan los procesadores de texto, la edición digital y el libro electrónico puede decirse que: la idea con mayor antigüedad es la del procesador de texto como *hardware* (años sesenta), en seguida la del libro electrónico (años setenta), después la del procesador de texto como *software* (años ochenta) y, por último, la de edición digital (años noventa). La noción de libro electrónico es anterior a la de los programas de procesamiento de texto y, evidentemente, más añeja que el concepto de edición digital.

En los setenta, mientras que los primeros programadores centraban

sus esfuerzos en producir sistemas operativos cada vez más completos, los científicos continuaban explorando el potencial de procesamiento de las computadoras y los militares investigaban la pertinencia de esta tecnología para fines bélicos. Michael Hart, un estudiante de la Universidad de Illinois, utilizó una de las computadoras del Laboratorio de Investigación de Materiales para transcribir la primera publicación del proyecto Gutenberg: la Declaración de Independencia de los Estados Unidos. Incluso Hart relata que esto aconteció el 4 de julio de 1971, durante el aniversario de la independencia estadounidense… Cierto o no, la anécdota demuestra cómo el optimismo y entusiasmo por crear una biblioteca digital no precisó de la madurez tecnológica para crearla: sin escáneres, sin procesadores de texto, solo un editor de texto plano y tiempo libre.

El libro electrónico nació precipitadamente, sin respaldo tecnológico, sin intereses lucrativos, solo con el puro afán de ofrecer libros de manera digital y gratuita. Este espíritu, en mayor o menor medida, es la explicación de por qué el libro electrónico existió treinta y ocho años antes del surgimiento del primer formato desarrollado para satisfacer esta necesidad. Pero ¿por qué tuvieron que pasar casi cuatro décadas para el nacimiento de las *publicaciones digitales* como las conocemos en la actualidad?

Al hacerse libros electrónicos con diversos formatos, como los mencionados antes, no se percibió la necesidad de crear un archivo *específico* para cumplir con esta tarea. Esto evidencia la herencia tecnológica que ha acarreado la edición y la publicación en la era digital: el uso de herramientas pensadas para otros fines y la relevancia al aspecto visual en lugar de la estructura del contenido.

Los primeros libros electrónicos fueron elaborados con la ausencia de resalte tipográfico. Posteriormente, estos fueron implementando características ortotipográficas desde el enfoque WYSIWYG que permitían los procesadores de texto. De nueva cuenta, los libros electrónicos compuestos con TeX representaron una minoría. En la mayoría de los casos estas circunstancias acarrearon una ausencia del cuidado editorial, perceptible en errores en la transcripción o la digitalización, descuido tipográfico, ausencia de composición y demás cuestiones en detrimento de la legibilidad del texto.

Para combatir estas fallas, surgió la necesidad de un formato específico para las publicaciones digitales cuya producción no involucrara un enfoque WYSIWYG. Como el enfoque WYSIWYM no surgiría hasta principios del milenio, los lenguajes de etiquetas fueron la respuesta a este dilema. A finales de los noventa los lenguajes de marcado más desarrollados eran TeX, HTML y XML, estos dos últimos creados para lo que desde hace algunos años ya era una realidad: la *web*.

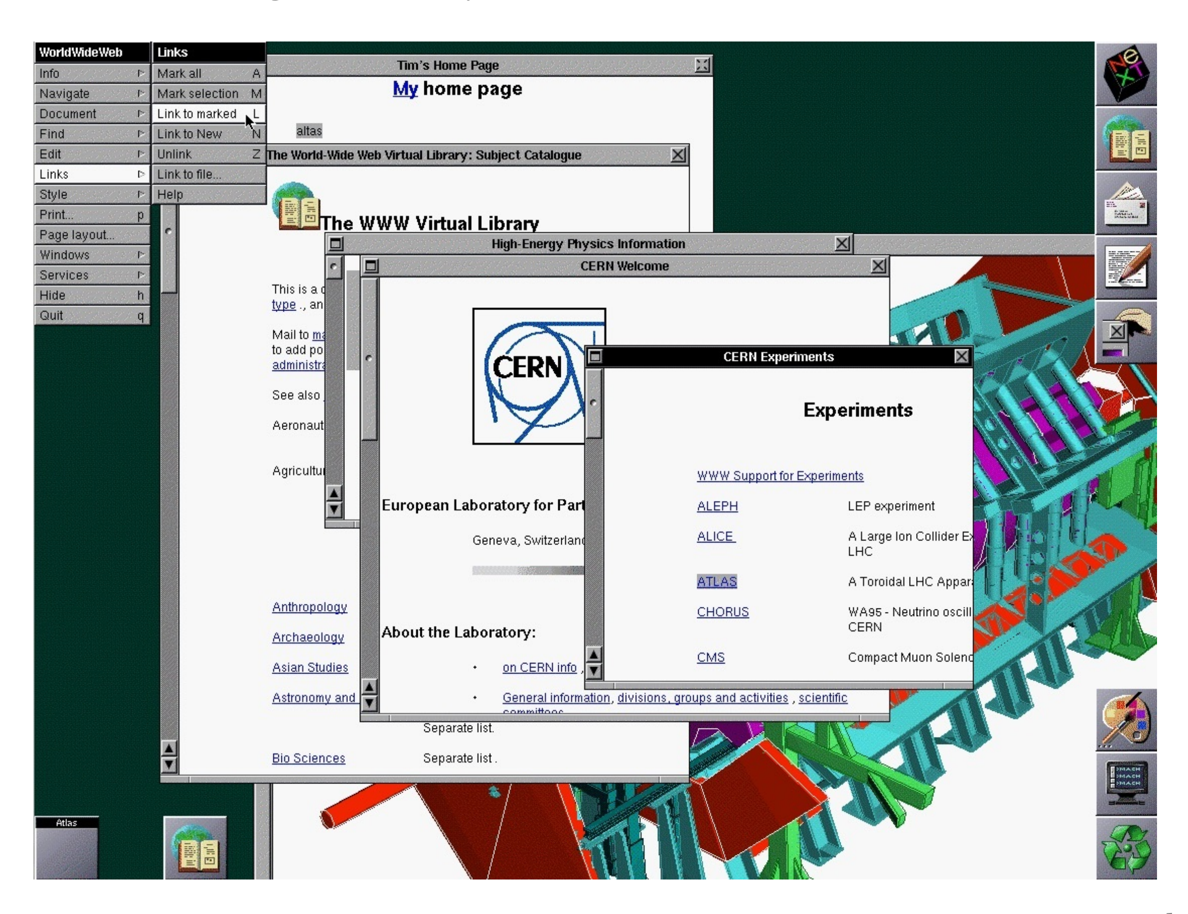


Figura 14. Captura de pantalla del explorador utilizado para la visualización de la primera página*web*. Fuente: NPR.

Mientras el mundo editorial asimilaba el traslado digital de la mayoría de su quehacer, el internet iniciaba su expansión más allá de los límites académicos y militares. El surgimiento del internet, en donde curiosamente el Laboratorio de Investigación de Materiales de la Universidad de Illinois formó parte de los primeros nodos, produjo el nacimiento de la web en 1991. Esta utilizaba como archivos de intercambio los documentos de hipertexto.

El lenguaje HTML nació como el medio para crear marcas de hipertexto. La rápida evolución de la web propició que el HTML se consolidara como uno de los lenguajes de marcado más populares, cuya principal característica es la posibilidad de presentar inconsistencias en la sintaxis sin ocasionar graves problemas durante la visualización. Esta flexibilidad puede ocasionar dificultades al momento de utilizar este lenguaje de marcado como un archivo para el procesamiento automatizado de información. Con el fin de solucionar este inconveniente, se creó el XML, un lenguaje de marcado más estricto. Entre uno y otro formato, en el 2000 nació un lenguaje de marcado para su visualización, tal como el HTML, que exige una sintaxis clara, como el XML; a saber, el XHTML.

Este conjunto de formatos, todos bajo el cuidado del W3C, permitieron una rápida propagación del internet gracias a su capacidad de transmitir información de una manera clara para el usuario y consistente para las computadoras. Esta doble ventaja no pasó desapercibida ante quienes buscaban crear libros electrónicos desde un enfoque distinto al WYSIWYG.

A partir de 1999 y principalmente desde el 2007, cuando sale a la luz la primera versión de EPUB, las publicaciones digitales estandarizadas contemplan las siguientes características mínimas que permiten la creación de un libro electrónico más versátil y de mayor calidad editorial:

- El uso del lenguaje XML para la creación de la estructura y metadatos del libro. Por ejemplo, para indicar el título y autor de la obra, manifestar los archivos existentes en el libro, señalar el orden de lectura o crear la tabla de contenidos.
- El uso del lenguaje XHTML, aunque también el HTML es soportado, para el contenido del libro. Por ejemplo, los archivos para el prólogo, los capítulos, el epílogo o los apéndices.
- La compresión de este árbol de directorios para crear un solo archivo que fácilmente puede compartirse.

content.opf

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<package
xmlns="http://www.idpf.org/2007/opf"
xml:lang="en" unique-identifier="uid"
prefix="rendition:
http://www.idpf.org/vocab/rendition/#
ibooks:
http://vocabulary.itunes.apple.com/rdf/iboo
ks/vocabulary-extensions-1.0/"
version="3.0">
    <metadata
    xmlns:dc="http://purl.org/dc/elements/1
    .1/">
        <dc:title id="title">Sexo
        chilango</dc:title>
        <dc:creator>Braun,
        Mónica</dc:creator>
        <dc:identifier id="uid">Sexo
        chilango v3.0.1</dc:identifier>
        <dc:language>es</dc:language>
        <meta
        property="dcterms:modified">2014-09
        -25T17:00:00Z</meta>
        <dc:publisher>Nieve de
        Chamoy</dc:publisher>
        <dc:description>Esta edición
        digital de “Sexo chilango” reúne
        las columnas mensuales que la
        autora publicó durante tres años
        en la revista “Chilango” y que
        fueron editadas por Planeta en
```

04-autor.xhtml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<!DOCTYPE html>
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
      xmlns:epub="http://www.idpf.org/2007/o
      ps"
      xml:lang="es" lang="es">
    <head>
        <link href="../css/principal.css"
        rel="stylesheet" type="text/css" />
        <meta charset="utf-8" />
        <title>Acerca de la autora</title>
    </head>

    <body epub:type="frontmatter">
        <p class="izquierda
        nievePortadilla"><img alt="La
        autora: Mónica Braun"
        src="../img/autor.png"/></p>
        <p class="sangriaAjuste
        pieFoto">Fotografía: Ulises
        Castellanos</p>
        <p class="sangriaAjuste"><span
        class="negritas">Mónica
        Braun</span> nació en la ciudad de
        México en 1965. Estudió Lengua y
        Literaturas Hispánicas en la UNAM y
        la maestría en Letras Modernas en
        la Universidad Iberoamericana. Fue
        editora ejecutiva de la revista
        <span
        class="italicas">Viceversa</span>,
```

Figura 15. Captura de pantalla de la estructura y el contenido de *Sexo Chilango*, un libro publicado por Nieve de Chamoy. Fuente: Nieve de Chamoy.

Estos formatos de publicación digital en sí mismos demuestran ser los más óptimos, porque por el uso del lenguaje de marcado permite que los lectores de libros organicen de una mejor manera el contenido al mismo tiempo que el lector tiene la posibilidad de enriquecer su experiencia de lectura. Sin embargo, en el mundo editorial su acogida no fue como se esperaba. Algunos de los factores que permiten explicar la tardía o desinteresada recepción de la publicación digital dentro de los procesos digitales de edición pueden ser:

1. la continua disputa entre la lucha de formatos: impreso *vs* digital,
2. el desdén ocasionado por la baja calidad que presentan muchos libros electrónicos,
3. el costo adicional que implica la producción de un libro electrónico o
4. la reticencia de modificar los procesos de edición digital.

En futuros artículos se hablará sobre los primeros dos puntos. Respecto a los puntos restantes, efectivamente para la gran mayoría de las editoriales la creación de un libro electrónico involucra una inversión adicional ya que la metodología empleada para la producción de libros impresos dista mucho del manejo de etiquetas necesario para el desarrollo de *ebooks*. Para que la publicación digital forme parte «natural» dentro de los procesos de edición digital es necesario que estos paulatinamente dejen de lado el enfoque WYSIWYG.

La suspicacia ante dicho traslado es comprensible. Durante los noventa el sector editorial se vio en la necesidad de adoptar la edición digital como el principal método para la producción de libros. Una década después se le indica al mundo del libro que de nueva cuenta ha de acoger otra metodología para la publicación de libros, sean impresos o digitales.



Figura 16. Esquema de los principales procesos editoriales, en horizontal, los considerados fundamentales y en vertical, los estimados como transversales. Fuente: Perro Triste.

De manera paralela a esta discusión endémica al mundo de la edición, grandes distribuidores de productos digitales —algunos de ellos completamente ajenos a la comercialización de libros, como Google o Apple, u otro con explícitas intenciones de modificar el mercado del libro,

como Amazon— han apostado desde hace algunos años por el libro electrónico. Esta intromisión no es mínima: al tiempo que se modifican las reglas tradicionales para la venta de libros también ha cambiado la forma de interacción del lector con el escritor y de este con el editor. De modo paralelo, las editoriales se han visto en la necesidad de publicar libros electrónicos a marchas forzadas para satisfacer este nuevo mercado.

Bajo este panorama, quienes mejor han logrado adaptarse a este cambio son los jóvenes lectores y las personas que se autopublican. La primera década del nuevo milenio puede decirse que fue el inicio de la lucha del sector editorial con los fantasmas de su pasado.

Single source publishing

¿Hacia dónde puede dirigirse la edición digital? El abandono del enfoque WYSIWYG es necesario en aras de la disminución del tiempo empleado para producir una publicación, sea impresa o digital. Este cambio no tiene necesidad de ser drástico, sino acorde a la profundización del conocimiento tecnológico por parte del editor y a la implementación de composición de textos ajenos al WYSIWYG.

Desde hace algunos años los procesadores de texto usuales, como Word o Writer, ya ofrecen un enfoque similar al manejo de etiquetas. Dentro de estos programas, este planteamiento se conoce como *estilos de párrafo y de caracteres*. Mediante el empleo de estos estilos cabe la posibilidad de marcar semánticamente el contenido al que, posteriormente, puede exportarse a HTML, para así continuar su procesamiento para la creación de publicaciones digitales.

Los *software* de maquetación también ofrecen la posibilidad del manejo de estilos, los cuales pueden importarse a partir de documentos de procesadores de texto. Asimismo, existe la posibilidad de importar documentos HTML, en el caso de Scribus, o XML, en el caso de InDesign. Por último, esta clase de programas también ofrece la posibilidad de exportar el documento a HTML o EPUB.

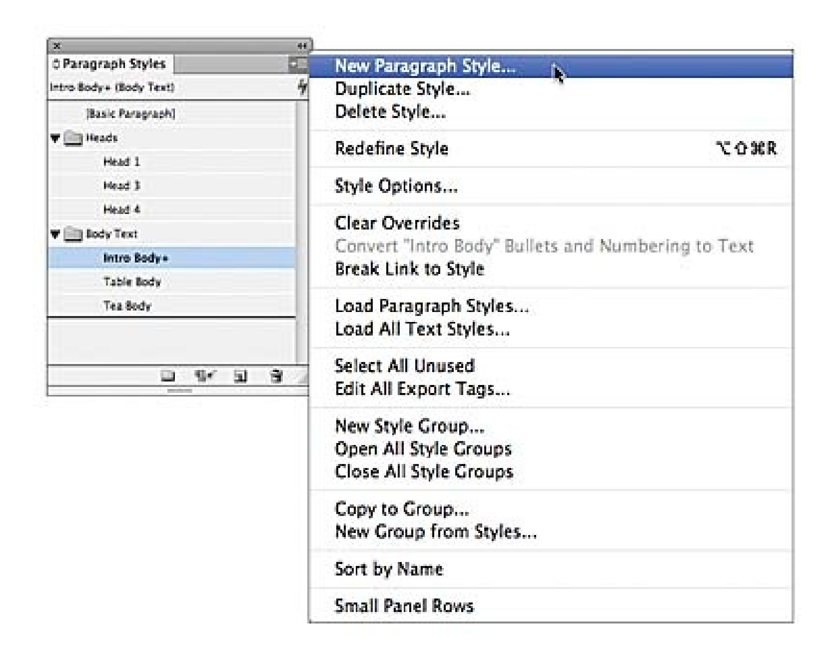


Figura 17. Panel de los estilos de párrafo en InDesign. Fuente: AdobePress.

Los desarrolladores de *software* son conscientes de la necesidad actual de publicar un libro en diversos formatos. Por este motivo, son ellos los que están proponiendo nuevas metodologías para el tratamiento del texto. La conversión entre formatos es incuestionable y un ejemplo formidable de esta posibilidad es Pandoc, un *software* publicado en 2006 que es capaz de convertir documentos en más de treinta formatos posibles, entre los que sin duda se incluyen los que han sido mencionados a lo largo de este texto.

La conversión llegó para ocupar un lugar especial dentro de la edición digital, pero solo es una parte de la posible metodología de trabajo. Comúnmente quienes editan perciben a la conversión como la solución a su necesidad de publicar el libro en diversos formatos. El alivio pronto es opacado cuando los archivos de salida se visualizan de manera indeseada, siendo menester la intervención directa y caso por caso que, a la larga, aumenta los tiempos de producción o, en el peor de los casos, causa frustración al editor.

El problema no reside en la conversión en sí, sino en los archivos originales de los que se parte. Los archivos creados por los procesadores de texto y por los maquetadores, en la mayoría de los casos, son demasiado complejos internamente como para que a través de su conversión se obtengan los resultados esperados. Existe la necesidad de

partir de formatos más simples, pero que al mismo tiempo no pierdan de vista la estructura semántica de la obra.

Para simplificar el formato primero es necesario separar, de una vez por todas, el contenido del diseño. A través de los años, las tecnologías web han mostrado la pertinencia de dividir el documento en sus diferentes dimensiones. Si hablamos de una página web estática, es decir, que no tiene interacción alguna con un servidor, este consta de tres dimensiones:

1. el contenido en formato HTML que da estructura,
2. el diseño en formato CSS que modifica su apariencia visual y
3. la programación en Javascript para dotarle de funcionalidad al documento.

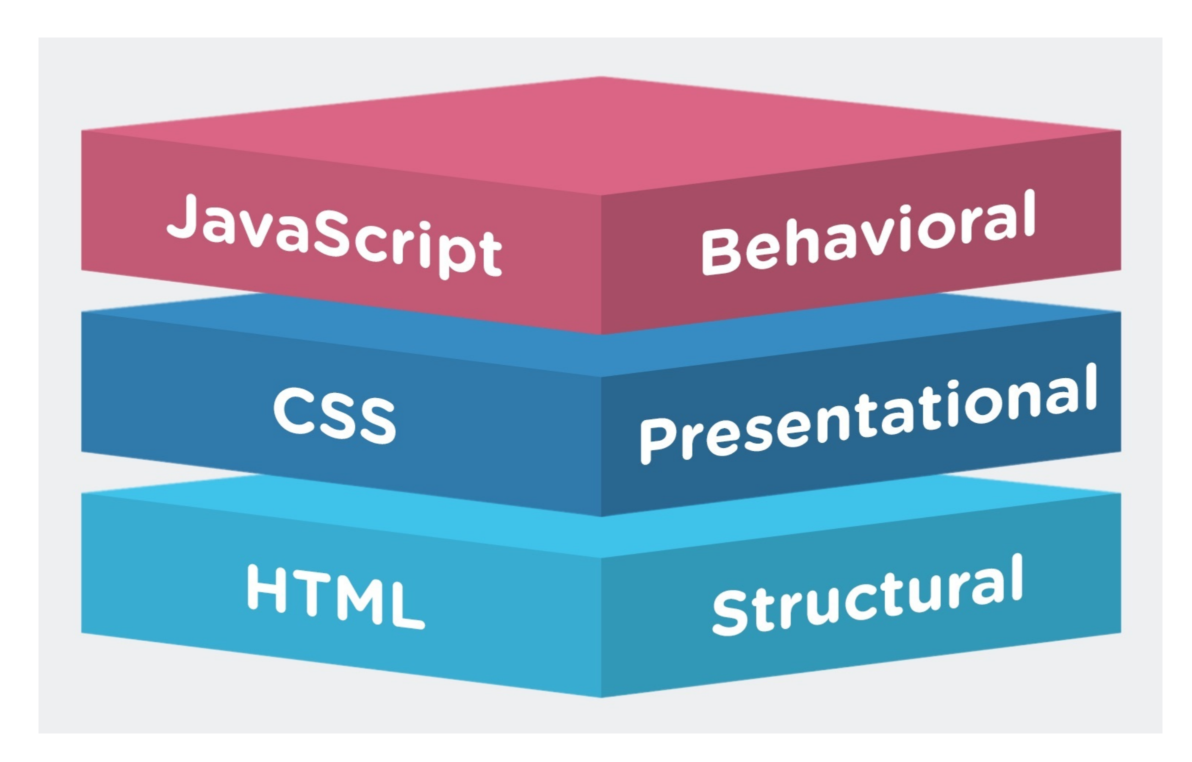


Figura 18. Las tres dimensiones de una página *web*. Fuente: Beuco.

La tercera dimensión, como puede anticiparse, es el terreno del programador, mientras que la segunda es el campo del diseñador. Sin embargo, en lo que respecta a la primera dimensión, la responsabilidad es compartida entre el maquetador y el editor. Será en otro artículo en donde se hable de la posible pertinencia de crear una dimensión exclusiva

para el editor, el cual no tenga que preocuparse de la estructura necesaria para los archivos HTML.

La división de trabajo entre el diseño editorial y la edición ha estado presente desde hace varios siglos dentro del quehacer editorial. Pero dentro de la edición digital esta delimitación ha quedado difusa, hasta el punto donde el editor, e incluso el escritor, «diseña» el texto a partir de un procesador. Para un mejor desempeño, en la edición digital es pertinente un enfoque exclusivo en la estructuración y edición del contenido. Con el fin de cumplir este cometido, la ausencia de diseño es pertinente.

Esto nos lleva a una segunda recomendación para la simplificación del formato: el editor ha de emplear un lenguaje de etiquetado ligero o trabajar a través de un editor WYSIWYM cuyo formato de salida tenga esta clase de etiquetado. Un lenguaje de etiquetado ligero tiene lo básico para la estructura de un documento: itálicas, negritas, encabezados, párrafos, bloques de citas, citas dentro de párrafos, listas numeradas o no numeradas, enlaces a imágenes, hipervínculos y hasta tablas. Aprender a realizar este marcado no es una tarea difícil.

En nuestros días, el lenguaje de marcado más popular es, sin dudas, Markdown. La idea detrás de este lenguaje es la facilidad en su lectura, en su escritura y en su conversión a documentos HTML. Desde 2004 Markdown fue ganando popularidad porque rápidamente fue adoptado para la redacción de documentación de los repositorios de *software*. A partir de ahí, este lenguaje ha empezado a emplearse como el archivo originario para la conversión a otros formatos además del HTML, como lo es el XML, PDF, TeX o EPUB.

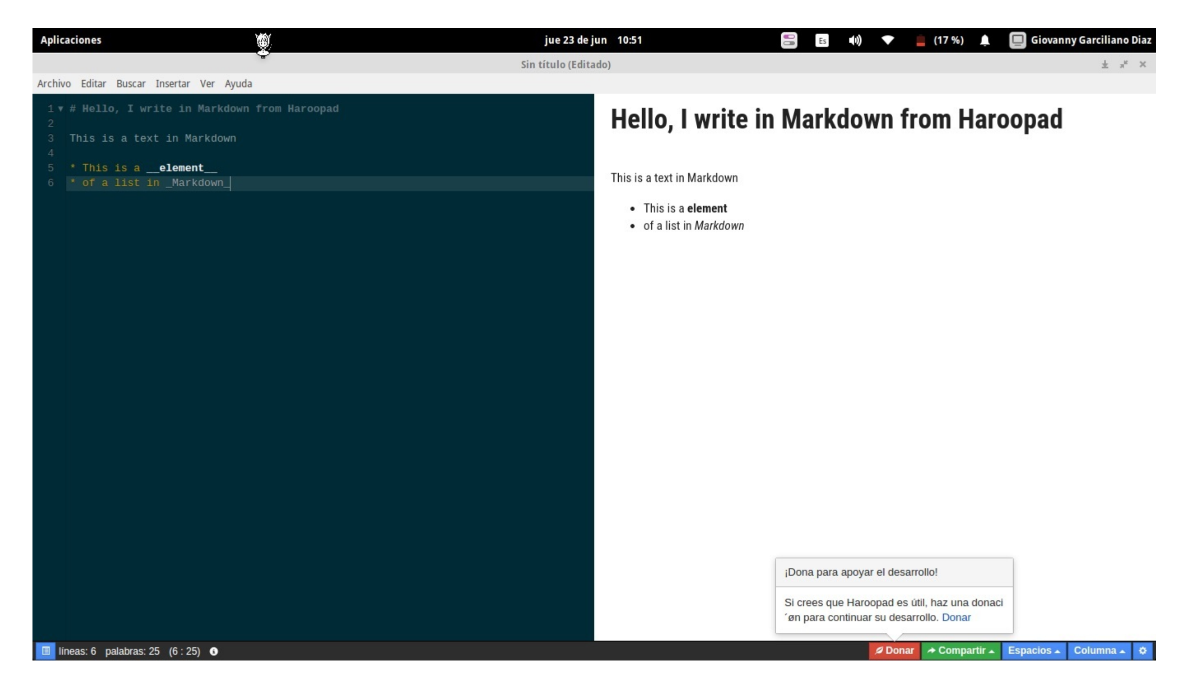


Figura 19. Comparación del mismo texto, a la izquierda su escritura con Markdown y, a la derecha, su previsualización. Fuente: Wikimedia Commons.

Con estas dos recomendaciones se cubren las necesidades de una gran cantidad de publicaciones. Sin embargo, para las obras que contienen notas al pie o bibliografía existe una sugerencia adicional: separar el contenido de las notas y la bibliografía del cuerpo principal. Esta metodología se ha estado aplicando en LaTeX para el manejo de bibliografía, por las cuales las obras referidas se encuentran en una base de datos creada con herramientas como BibTeX.

A partir de una simple marca con un identificador, LaTeX tiene la capacidad de agregar la referencia al momento de compilar el documento. Esto no solo facilita el trabajo al escritor, sino también el del editor, ya que se elimina de una vez por todas el problema de la falta de uniformidad en la bibliografía, al convertirla con estilos personalizables.

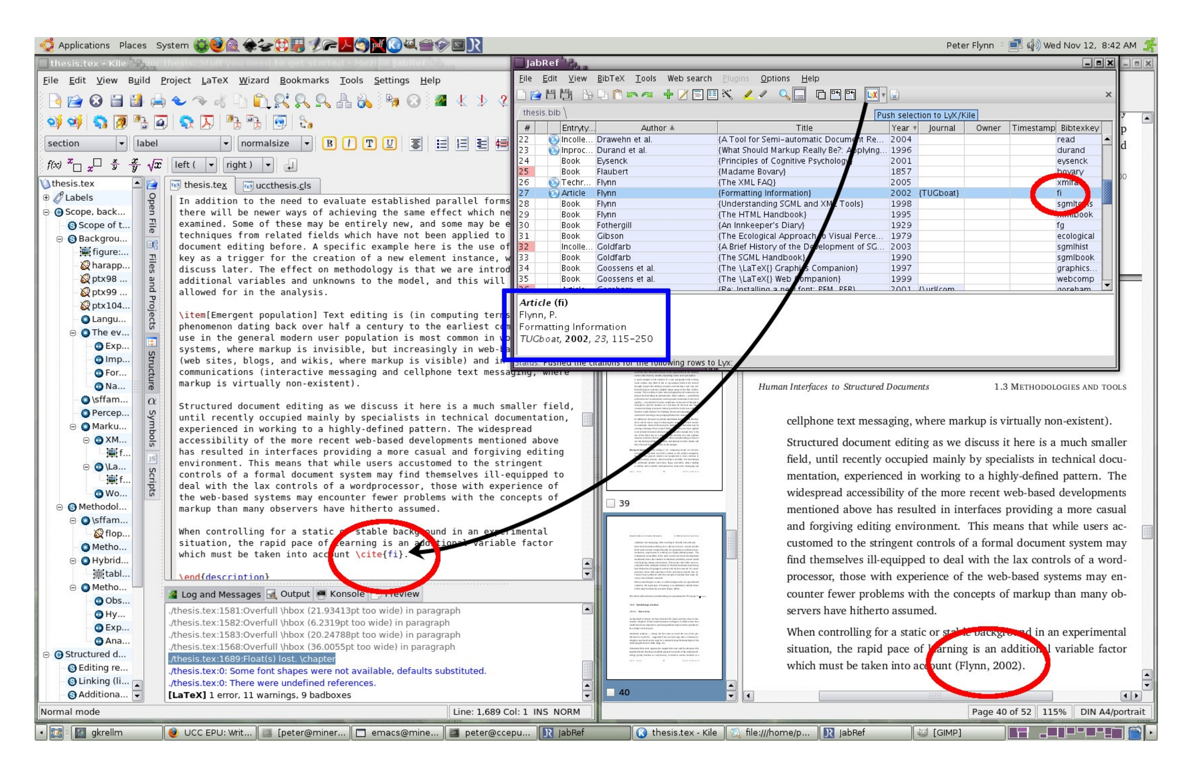


Figura 20. Ejemplo de uso de BibTeX y LaTeX para producir un PDF con bibliografía: en BibTeX se crea un identificador a la referencia (círculo superior derecho) que se coloca adentro de una marca de LaTeX (círculo izquierdo) para producir una referencia en el PDF al estilo APA (círculo inferior derecho); es posible otro estilo sin necesidad de modificar la ficha bibliográfica (rectángulo). Fuente: University College Cork.

Para las notas al pie puede darse el mismo caso. El escritor solo habría de preocuparse por marcar el lugar donde va la nota, mientras que el editor se enfoca en revisar su contenido sin la necesidad de preocuparse por su numeración. Aunque parezca sorprendente, la separación entre las notas y el cuerpo principal es tan infrecuente que ni siquiera TeX tiene contemplada esta posibilidad. En su lugar se ha dado preferencia a incluir el contenido de la nota, debidamente marcada, en el texto principal.

Semejante práctica no es problemática siempre y cuando se trabaje desde entornos que facilitan la tarea de adición de notas, como lo es TeX. No obstante, esto no se recomienda para documentos que han de convertirse a XML o HTML, ya que las notas al pie en estos archivos se dan como referencia cruzada. En las páginas web o publicaciones digitales, el contenido de las notas se encuentra afuera del párrafo donde se ubica el número de la nota. Por ello, es necesaria la creación de hipervínculos entre el contenido de la nota y su número.

La creación de un documento «madre» que incluya las notas dentro

del texto principal es posible. No obstante, es más sencillo mantener la separación, como en el caso del HTML o XML, y unirlos si es necesario, como es el caso de LaTeX. Además, la división también ayuda a clarificar la tarea del editor, debido a que así se evita la confusión entre el contenido de la nota y el contenido del texto principal. En el caso de un grupo de editores, uno puede enfocarse en el contenido principal, otro en las notas y uno más en la bibliografía, evitándose la intromisión entre ellos.

Estas tres recomendaciones producen un documento en marcaje ligero del contenido principal, una base de datos para la bibliografía (opcional) y una relación de notas (opcional), las que, mediante conversores, es posible la generación de distintos formatos para su publicación sin la frustración de obtener resultados inesperados. Como es patente, todas estas prácticas hace años que están presentes en el cuidado y composición digital de documentos. Sin embargo, la conjunción de estos cuidados en el formateo es lo que se conoce como *simple source publishing*.

Es decir, la idea de un simple formato «madre» no implica una pérdida de calidad, sino una división del trabajo y de la obra. Por un lado, el libro es dividido en su contenido principal, su bibliografía y sus notas, haciendo que quien edita se concentre en la estructura y edición principal del libro, en la revisión de la bibliografía y en la edición de las notas de manera independiente.

Por el otro, el editor realiza su trabajo y al dar el visto bueno, el diseñador editorial, tipógrafo o programador inician la labor de crear una publicación impresa o digital. Si existen ajustes, estos no han de ser graves. Si lo son, solo es necesario volver a importar el contenido cuyo aspecto visual no se pierde, debido al control existente entre las etiquetas y sus estilos.

Semejante flexibilidad es la que permite utilizar el mismo archivo «madre» a través de diversos formatos. Podría pensarse que esta metodología es de difícil implementación en el estado actual de la edición digital. Sin embargo, es solo una cuestión de adopción de formatos en el momento adecuado. En otros términos:

- El autor se dedica a lo suyo y entrega al editor su «archivo final», por

lo general un archivo elaborado a través de un procesador de textos.

- El editor divide la obra en su contenido principal, las notas y la bibliografía. A continuación, en lugar de trabajar con el procesador de textos, utiliza un lenguaje de marcado ligero o un editor WYSIWYM; marca y da formato a las notas, así como también marca y genera la base de datos de la bibliografía. Por último, se dedica a editar la obra de la manera habitual. Una vez terminado se obtiene el «archivo madre», el cual está bajo su control y cuidado.
- Del archivo madre se convierte a HTML o XML para que el diseñador editorial trabaje con su maquetador preferido. Al venir el texto de un lenguaje de marcado, de una manera sencilla puede asociar las etiquetas a estilos de párrafo, por lo que deja de preocuparse por la estructura de la obra, para concentrarse en su contenido y de los ajustes ortotipográficos propios de una publicación impresa.
- Del archivo madre se convierte a LaTeX para el diseñador editorial o tipógrafo que prefiere trabajar con TeX. No existe preocupación sobre su estructura, por lo que la persona responsable se encarga de compilar y, si es necesario, de realizar pequeños ajustes en el documento.
- Del archivo madre se convierte a HTML o XHTML para que el desarrollador genere una publicación estandarizada en formato EPUB. A partir de una serie de *scripts* el responsable ya no tiene necesidad de cuidar la estructura del EPUB más allá de la introducción de metadatos, ajustes en el diseño mediante estilos CSS y, si se requiere, la conversión de este formato a otros privativos, como el formato MOBI de Amazon a través de KindleGen.

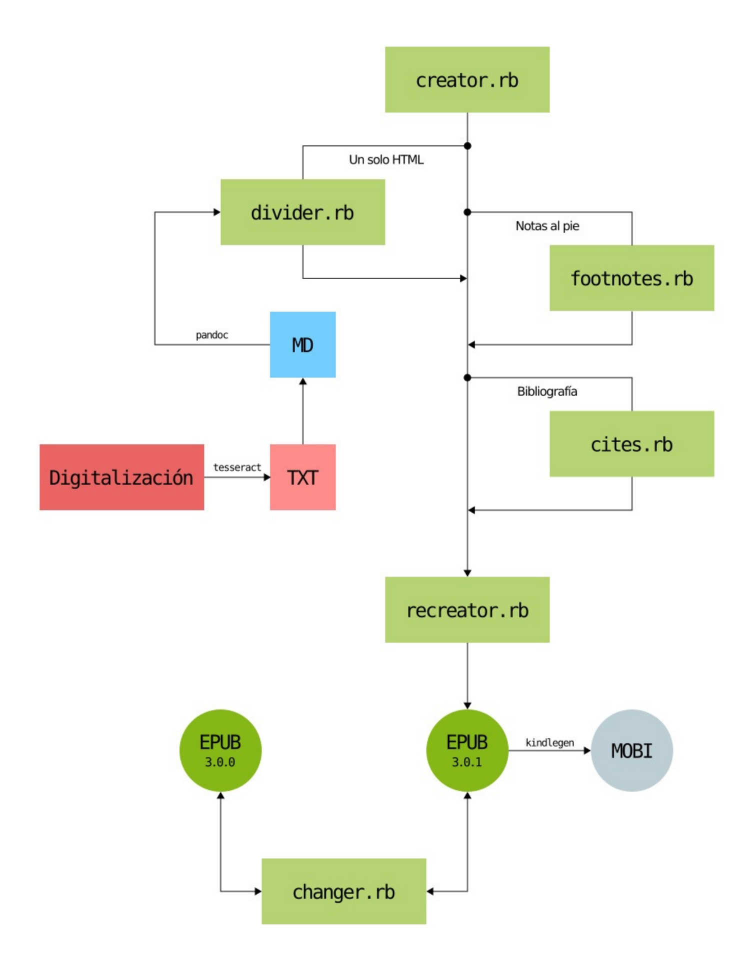


Figura 21. Propuesta de Perro Triste para la automatización en la creación de EPUB. Fuente: Perro Triste.

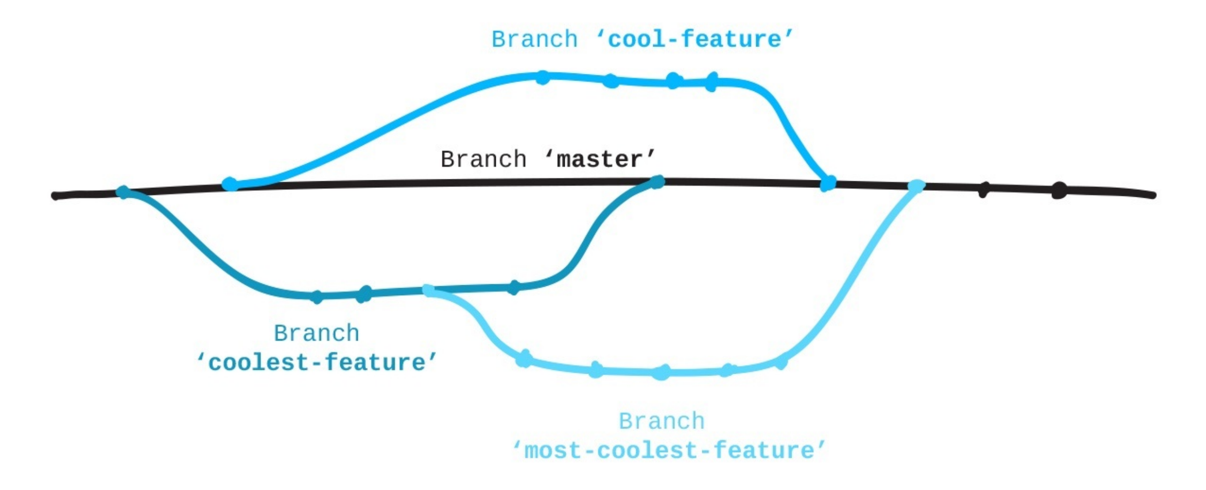
Con la metodología *simple source publishing* el editor es el único que debe modificar su manera de trabajar en aras de tener un mayor control sobre la edición. Si bien es muy temprano para anticipar que este método puede ser el más óptimo para el quehacer editorial, sus posibilidades son prometedoras, por lo que la experimentación es recomendable.

Online publishing

Para tener aún mayor control sobre la edición, existe la posibilidad de que el proyecto de una obra tenga un sistema de control de versiones. ¿Cuántas veces no se han colado ediciones antiguas a un archivo de salida? ¿Cuántas veces no se han encontrado errores que previamente se habían corregido? ¿Cuántas veces las versiones «finales» son tantas que existen coletillas en los archivos como «versión-final-final02»?

La pesadilla de no poder encontrar la versión actual de un archivo, hasta el punto de tener que meter los cambios de nueva cuenta, también ha sido un dolor de cabeza para los desarrolladores de *software*. Para solucionar esta dificultad, se crearon sistemas de fácil uso pero muy potentes para controlar cambios. Mediante estos, el desarrollador y el editor pueden trabajar de manera habitual con sus archivos.

Cada vez que se realiza algo importante, como la conclusión de una tarea o una modificación crucial, este cambio puede ser guardado, que en la jerga se conoce como *commit*. Si se desea experimentar un poco, es posible crear una línea de trabajo paralela, llamadas «ramas». Si se obtiene el resultado esperado es posible la incorporación al trabajo principal y si se consiguen consecuencias indeseadas se puede regresar a la rama principal y eliminar la experimental. Por último, si durante la edición o el desarrollo algo sale mal, siempre es posible retornar a versiones previas sin la necesidad de haber hecho un respaldo de los archivos.



> Figura 22. Representación gráfica de un sistema de control de versiones. Los puntos representan cambios guardados, mientras que las líneas son las diferentes líneas de trabajo sobre un mismo proyecto. Fuente: Git-it.

Tal vez la comprensión de esta característica puede ser difícil para el editor habitual. Lo importante a destacar aquí es que un sistema de control de versiones permite:

1. que el editor o diseñador editorial deje de respaldar archivos, para que en su lugar genere puntos de guardado en su proyecto, y que
2. el proyecto con un sistema de esta clase pueda estar disponible en línea para un trabajo colaborativo no presencial.

El quehacer editorial en varios casos exige la coordinación de un grupo de trabajo que, por lo general, se presenta a inconvenientes debido a las agendas de los diferentes colaboradores. El envío de correos y de archivos adjuntos ha sido la solución estándar ante esta dificultad. No obstante, esto en más de una ocasión ha dado fruto a confusiones, como la descarga de versiones viejas, la pérdida de correos, etcétera. Otra alternativa a este inconveniente es posible si el proyecto, junto con el sistema de control de versión, que en conjunto se denomina «repositorio», se sube a un servidor para que cada colaborador esté actualizando sus archivos locales o subiendo sus modificaciones.

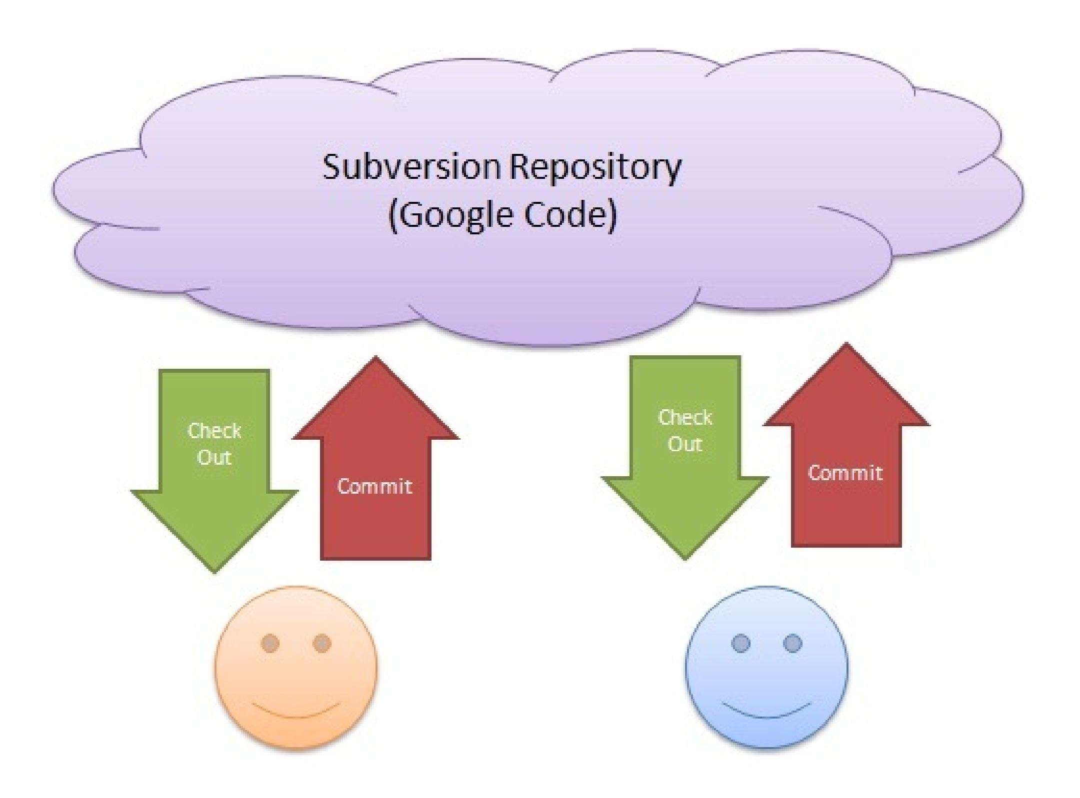


Figura 23. Representación gráfica de un repositorio en el servidor y los repositorios locales que se actualizan o modifican este repositorio remoto. Fuente: Terminally Incoherent.

Esta característica es muy similar a tener archivos en la nube. La diferencia reside en que un repositorio cuenta con un potente sistema de control de versiones.

Esta mediación del internet para la consecución exitosa de un proyecto editorial ha generado la idea de la *online publishing*. La publicación en línea no solo hace referencia a que las obras estén disponibles en la web, sino que el internet sea un intermediario para crear un flujo de trabajo controlado y sistemático. Además, esta concepción es muy afín al *simple source publishing*, ya que implica la posibilidad de control remoto a la metodología de producción de un archivo base.

En la actualidad, existen plataformas que ya ofrecen ambas características. Un ejemplo es Bookdown que, como dice su eslogan, permite la creación de libros en formatos HTML, PDF, EPUB o para Kindle desde Markdown. Otro ejemplo es Leanpub que, además de permitir la diversa salida de formatos a partir de archivos Markdown

presentes en repositorios, pone en práctica la idea de «publicación progresiva». Es decir, la posibilidad de actualizar indefinidamente un libro al unísono que el lector obtiene la versión más reciente de la obra.

Otro ejemplo más es GitBook, un proyecto de GitHub, la plataforma más popular para alojar repositorios Git. Este sitio permite la publicación digital con diseño responsivo a partir de archivos Markdown. Al estar la obra en un repositorio, su actualización se refleja en cuestión de segundos, posibilitando así la idea de la publicación progresiva.

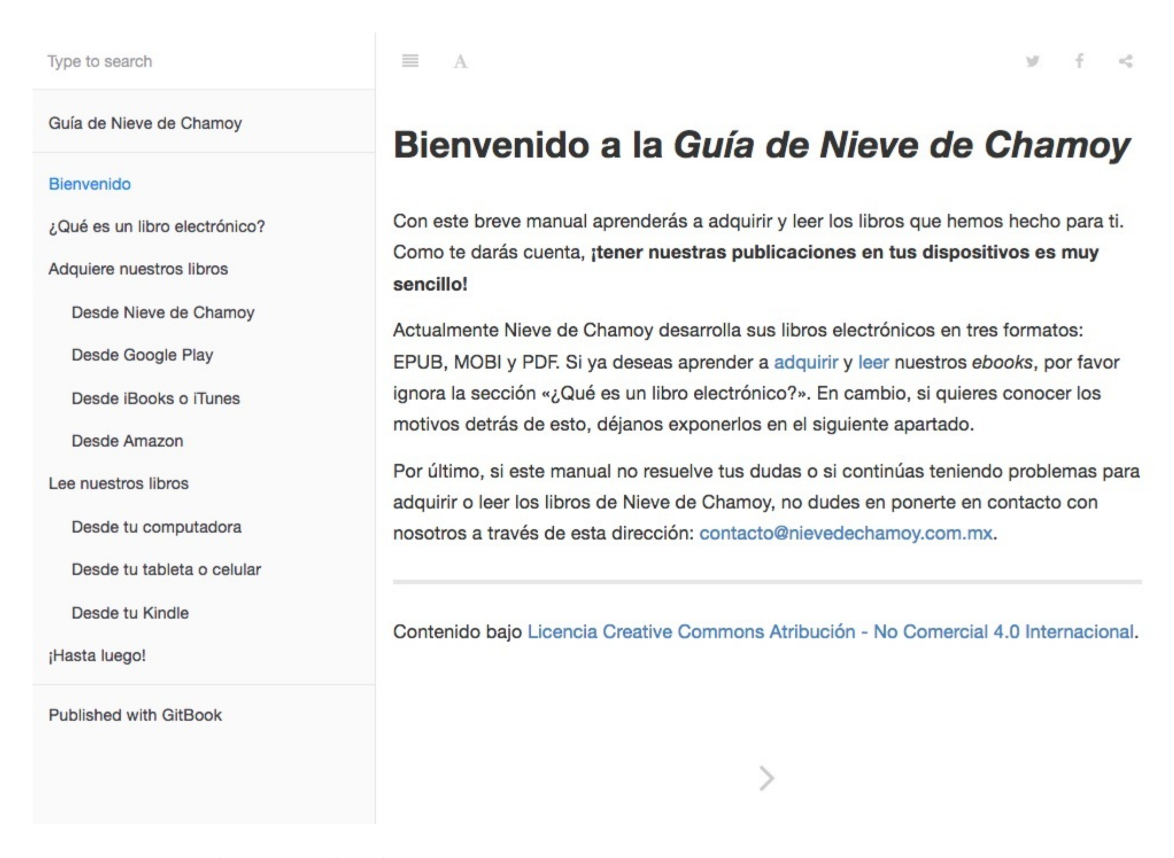


Figura 24. *Guía de Nieve de Chamoy*, una publicación hospedada en GitBook. Fuente: GitBook.

Balance del análisis

La automatización y sistematización de la edición digital ya no es un sueño, sino una posibilidad. No obstante, como se ha reflejado a lo largo de este artículo, su consecución requiere que:

1. la edición acoja un enfoque distinto al WYSIWYG, y que
2. el sector editorial analice la posibilidad de optar por otras metodologías de edición digital, sin que esto represente un traslado radical en la composición de documentos.

La suspicacia ante estos cambios es aceptable: la relación entre el desarrollo tecnológico y la tradición editorial ha producido más desencuentros que puntos de acuerdo. Para agrado o desagrado, en la actualidad la publicación digital no es una opción, sino un requisito para la comercialización de libros. Al final, la conservación o desaparición de una editorial es proporcional a su capacidad de vender sus obras.

El instinto de supervivencia en algunas ocasiones ha llevado a un enfoque cuantitativo y efímero dentro de la publicación que, a su vez, implica una disminución o pérdida del cuidado editorial. La tecnología, como cualquier otra herramienta, puede ser empleada con este fin o para la generación de otras alternativas.

A lo largo de las décadas el sector editorial ha tenido la oportunidad de absorber el desarrollo tecnológico para su beneficio y bajo sus exigencias. Sin embargo, el desdén o falta de vinculación han propiciado que el quehacer editorial tenga que adaptarse a herramientas creadas para otros fines, conllevando la generación de dificultades que en la actualidad se consideran «naturales» a la edición digital. Ejemplos de

estos inconvenientes son la falta de uniformidad, el poco control sobre la edición, las tortuosas tareas de generar tablas de contenidos, de ordenar bibliografía o de agregar notas al pie y demás cuestiones que implican un *formateo* del texto.

Al respecto, vale la pena resaltar que existe una diferencia crucial entre «formato» y «formateo» de un texto. El primero hace referencia a la «forma», al modo en cómo un documento es presentado, mientras que el segundo es una alusión a la necesidad de modificar esta «forma» en aras de conseguir la presentación deseada. Esta cuestión no es nimia: es el cuello de la botella dentro de la edición digital.

Dicho problema es de tal envergadura que, por lo expuesto con anterioridad, cabe la posibilidad de argumentar que se trata del nacimiento de la edición digital. La diferencia específica de este modo de edición no solo es el empleo del *software*, sino el uso de estas herramientas para enmendar un formato que nunca ha sido el adecuado para el cuidado editorial.

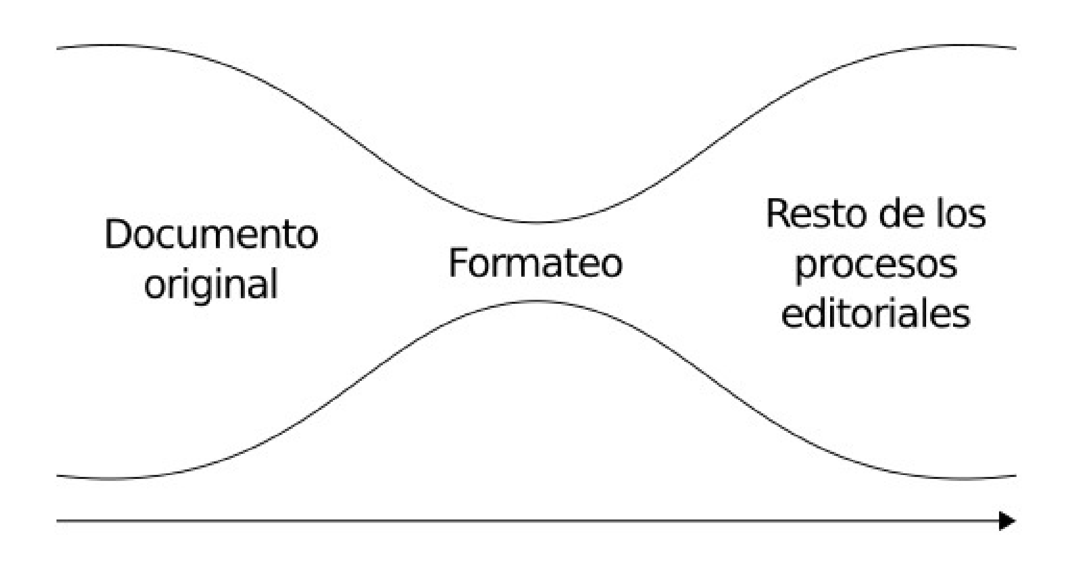


Figura 25. El *formateo* como el proceso más lento dentro de la edición digital.

El *formateo* es una noción inexistente o muy infrecuente en la edición predigital ya que esta iba de la mano a la creación del formato al texto; la necesidad de volver a repetir este proceso solo era en el caso de una pésima composición. En cambio, en la edición digital el archivo dado por

el autor ya contiene un formato poco uniforme y predeterminado por un procesador de textos que crea la necesidad de limpiar ese formato para lograr el adecuado.

Por este motivo se dice que la edición digital antecede a la publicación digital, pero al mismo tiempo viene después del libro electrónico. El ebook irrumpió sin prestarle mucha atención al cuidado editorial: su objetivo era la disponibilidad en línea. La edición digital nació de la necesidad de adecuar documentos para sus propias necesidades, mientras se hallaba sumergida en la precipitada adopción tecnológica. Por último, la publicación digital se constituye como el elemento que expuso los vicios y posibilidades de cambio de la edición digital convencional.

Esta exhibición de fallas es la que ha hecho que la edición y la publicación digital sean un tema de debate actual, incluso hasta el punto de pensar que ambas tienen una misma o cercana génesis histórica o incluso que se trata de sinónimos. Ojalá que con este artículo quede evidenciado que la edición digital tiene un origen muy distante: fue cuando el editor empezó a utilizar el *software* y a formatear que la edición digital cobró vida, independientemente de que en un principio su intención fuera la de publicar libros impresos.